POKÉMON
GIOCO DI CARTE COLLEZIONABILI
SCARLATTO e VIOLETTO
AVVENTURE INSIEME

Indice

Sei un Allenatore di Pokémon!
Viaggi per il mondo, affrontando altri Allenatori con i tuoi Pokémon, delle creature amanti della lotta e dotate di incredibili poteri!

Diventa un Maestro di Pokémon!

Queste regole ti forniranno tutte le informazioni necessarie per giocare al Gioco di Carte Collezionabili Pokémon. Il tuo mazzo di carte contiene dei Pokémon, nonché strumenti e alleati che ti aiuteranno nelle tue avventure.

I giochi di carte collezionabili si basano sulla strategia e utilizzano carte collezionabili per consentire a ogni giocatore di personalizzare il proprio gioco. Il modo migliore per imparare a giocare al GCC Pokémon è usare un Mazzo Lotte ex, un mazzo di 60 carte pronto all'uso, accompagnato da una guida rapida e tutto il necessario per iniziare da subito.

Quando te la sentirai, potrai iniziare a creare la tua raccolta di carte con le buste di espansione del Gioco di Carte Collezionabili Pokémon. Oppure potrai scambiare le tue carte con quelle dei tuoi amici per ottenere dei Pokémon più potenti o collezionare i tuoi preferiti! A quel punto avrai tutto il necessario per creare il tuo mazzo di 60 carte, che utilizzerai per giocare con i tuoi amici e sfoggiare la tua squadra di Pokémon!

Concetti di base del GCC Pokémon

Come si vince

Nel Gioco di Carte Collezionabili Pokémon, i tuoi Pokémon affrontano quelli del tuo avversario. Il primo giocatore che prende tutte le sue carte Premio vince la partita! Inoltre, vinci anche nel caso in cui il tuo avversario non possa pescare una carta all'inizio del proprio turno o non abbia più Pokémon in gioco.

Tipi di energia

I Pokémon mettono KO i Pokémon dell'avversario utilizzando attacchi o abilità. Per sferrare un attacco, hanno bisogno di carte Energia. Il Gioco di Carte Collezionabili Pokémon presenta 11 tipi di Energia, che corrispondono agli 11 tipi di Pokémon. Ricorda che nella serie *Scarlatto e Violetto* non troverai Pokémon di tipo Folletto, presenti invece in espansioni precedenti.

Ciascun tipo di Energia consente di lanciare attacchi diversi. Individua i tipi che rappresentano al meglio la tua personalità! I tipi di Energia sono:

Erba

I Pokémon di tipo Erba dispongono spesso di attacchi che permettono loro di curarsi o di avvelenare gli avversari.

Fuoco

I Pokémon di tipo Fuoco hanno attacchi potenti! Possono bruciare il Pokémon avversario, tuttavia i loro attacchi richiedono tempo prima di poter essere lanciati nuovamente.

Acqua

I Pokémon di tipo Acqua possono manipolare l'Energia e cambiare la posizione dei Pokémon della squadra avversaria.

Lampo

I Pokémon di tipo Lampo possono recuperare Energie dalla pila degli scarti, oltre a paralizzare gli avversari.

Psico

I Pokémon di tipo Psico hanno poteri speciali! I loro avversari si ritrovano spesso addormentati, confusi o avvelenati.

Lotta

I Pokémon di tipo Lotta fanno danni ingenti assumendosi rischi maggiori e alcuni di loro fanno lanciare una moneta per aumentare ulteriormente i danni inflitti.

Oscurità

I Pokémon di tipo Oscurità ricorrono ad attacchi subdoli con cui spesso riescono a far scartare delle carte all'avversario, oltre ad avvelenare i suoi Pokémon.

Metallo

I Pokémon di tipo Metallo resistono agli attacchi più a lungo di gran parte degli altri Pokémon.

Folletto

I Pokémon di tipo Folletto conoscono dei trucchi che renderanno meno efficaci gli attacchi dei Pokémon del tuo avversario. Alcuni Pokémon che in passato erano di tipo Folletto potrebbero ripresentarsi come Pokémon di tipo Psico a partire dalla serie *Spada e Scudo*.

Drago

I Pokémon di tipo Drago hanno attacchi davvero forti, ma che spesso richiedono due tipi di Energia per essere sferrati.

Incolore

I Pokémon di tipo Incolore hanno una varietà di mosse e possono essere integrati in ogni tipo di mazzo.

Sezioni di una carta Pokémon

TIPO DI POKÉMON
PUNTI SALUTE
NOME DELLA CARTA
FASE DI EVOLUZIONE
POKÉMON DA CUI SI EVOLVE

FASE2 Skeledirge PS 180
Si evolve da Crocalor
N. 0911 Pokémon Cantante Altezza: 1,6 m Peso: 326,5 kg
Canto Appassionato 50
Assegna ai tuoi Pokémon fino a due carte Energia base dalla tua pila degli scarti nel modo che preferisci.
Urlo Rovente 190
Questo Pokémon infligge anche 30 danni a se stesso.
debolezza ×2 resistenza ritirata
Ill. nagimiso
SVIa 038/198 ★
Il suo dolce canto placa l'animo di chiunque lo ascolti. Riduce in cenere il nemico con fiamme che raggiungono i 3.000 °C.
©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

CODICE DELL'ESPANSIONE
NUMERO DI COLLEZIONE

NOME DELLA CARTA
TIPO DI CARTA
CATEGORIA DELLA CARTA
DESCRIZIONE
REGOLA DELLA CARTA

Strumento ALLENATORE
Pozione
Cura uno dei tuoi Pokémon da 30 danni.
Puoi giocare tutte le carte Strumento che vuoi durante il tuo turno.
Ill. Ayaka Yoshida
SVIa 188/198 ●
©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

Tre tipi di carte

Nel GCC Pokémon esistono tre tipi di carte:

Pokémon

Naturalmente, le carte più importanti sono quelle dei Pokémon! Si tratta per la maggior parte di Pokémon Base, Pokémon di Fase 1 o Pokémon di Fase 2. Le carte che rappresentano dei Pokémon di Fase 1 e di Fase 2 sono anche chiamate carte Evoluzione. Guarda nell'angolo superiore sinistro della carta per conoscere la fase del Pokémon ed eventualmente il Pokémon da cui si evolve.

Carte Energia

In genere, i Pokémon non possono attaccare senza carte Energia. Osserva i simboli del costo dell'attacco e fai in modo di avere altrettante carte Energia dello stesso tipo assegnate al tuo Pokémon. Ricorda che il simbolo ✶ sta a indicare qualsiasi tipo di Energia.

Carte Allenatore

Le carte Allenatore si suddividono in carte Strumento, Aiuto, Stadio e Oggetto Pokémon, e rappresentano le carte che un Allenatore può usare durante una lotta. Puoi identificare la categoria di una carta Allenatore nell'angolo superiore sinistro della carta stessa e qualsiasi regola speciale relativa a tale categoria nella parte inferiore.

Campo di gioco del GCC Pokémon

CARTE PREMIO

POSIZIONE ATTIVA

MAZZO

PANCHINA

PILA DEGLI SCARTI

CARTE PREMIO

Ciascun giocatore ha sei carte Premio che metterà di lato, a faccia in giù, prelevandole dalla cima del proprio mazzo durante la fase di allestimento della partita. Quando metti KO un Pokémon avversario, devi prendere una delle tue carte Premio che aggiungerai a quelle che hai in mano. Chi prende per primo l'ultima delle proprie carte Premio vince la partita.

MAZZO

Ciascun giocatore deve disporre di un mazzo di 60 carte per iniziare a giocare e nessuno può guardare né modificare l'ordine delle carte, a meno che una carta non lo indichi esplicitamente.

IN GIOCO

La zona definita "in gioco" è condivisa tra i giocatori. Ciascun giocatore dispone di due sezioni per i propri Pokémon.

POSIZIONE ATTIVA

La fila superiore dell'area di gioco è la cosiddetta posizione attiva. Ciascun giocatore deve iniziare con un Pokémon in posizione attiva e può averne solo uno alla volta: questo è il Pokémon attivo. Se il tuo avversario non ha altri Pokémon in gioco quando metti KO il suo Pokémon attivo, avrai vinto la partita!

PANCHINA

La fila inferiore dell'area di gioco è destinata ai Pokémon in panchina. Ciascun giocatore può avere al massimo cinque Pokémon in panchina contemporaneamente. Ogni Pokémon in gioco, a esclusione del Pokémon attivo, deve essere in panchina.

MANO

All'inizio, ciascun giocatore pesca sette carte e le tiene coperte. Ogni giocatore aggiunge le carte che pesca alle carte che ha in mano. I giocatori non possono guardare la mano dell'avversario, a meno che non venga giocata una carta che lo consenta.

PILA DEGLI SCARTI

Ciascun giocatore ha una pila degli scarti dove vengono raccolte le carte messe fuori gioco, a meno che non venga giocata una carta che richiede un'azione diversa. In genere, quando un Pokémon viene messo KO, viene aggiunto alla pila degli scarti del giocatore con tutte le carte che ha assegnate (come le carte Energia).

Le partite

Le partite del Gioco di Carte Collezionabili Pokémon sono rapide e avvincenti.
Ecco le regole per iniziare subito a giocare!

Come si fa a vincere una partita?

Puoi vincere in tre modi:

1) Prendendo tutte le tue carte Premio.

2) Mettendo KO tutti i Pokémon in gioco del tuo avversario.

3) Se il tuo avversario non ha carte nel suo mazzo all'inizio del suo turno.

Come si allestisce una partita?

1) Stringi la mano al tuo avversario.

2) Lancia una moneta. Il vincitore del lancio decide chi inizia.

3) Mischia il tuo mazzo di 60 carte e pescane le prime sette.

4) Controlla di avere in mano almeno un Pokémon Base.

5) Scegli uno dei tuoi Pokémon Base e mettilo a faccia in giù di fronte a te.
Sarà il tuo Pokémon attivo.

6) Scegli al massimo altri cinque Pokémon Base e mettili a faccia in giù nella tua panchina.

Cosa succede se non hai Pokémon Base? In questo caso, mostra le carte che hai in mano al tuo avversario e rimischiale nel tuo mazzo. Poi pescane altre sette. Se anche questa volta non hai alcun Pokémon Base, ripeti l'operazione.

Ogni volta che devi rimischiare le carte che hai in mano nel tuo mazzo perché non avevi Pokémon Base, il tuo avversario può pescare una carta in più da aggiungere a quelle che ha in mano.

7) Pesca le prime sei carte senza guardarle e mettile di lato a faccia in giù. Saranno le tue carte Premio.

8) Entrambi i giocatori scoprono il proprio Pokémon attivo e i Pokémon
in panchina, quindi danno inizio alla partita!

Il turno e i suoi passaggi

Ciascun turno si compone di tre passaggi principali:

1) Pesca una carta.

2) Tra le azioni seguenti, esegui quelle che vuoi, nell'ordine che preferisci:

A. Scegli tutti i Pokémon Base che vuoi tra quelli che hai in mano e mettili in panchina.

B. Fai evolvere tutti i Pokémon che vuoi.

C. Assegna una sola carta Energia, tra quelle che hai in mano, a uno qualsiasi dei tuoi Pokémon.

D. Gioca delle carte Allenatore (tutte le carte Strumento che vuoi, ma solo una carta Aiuto e una carta Stadio per turno).

E. Ritira il tuo Pokémon attivo (solo una volta per turno).

F. Usa tutte le abilità che vuoi.

3) Attacca e termina il tuo turno.

Azioni durante un turno

1) Pesca una carta

Dai inizio al tuo turno pescando una carta. Se non ci sono carte nel tuo mazzo all'inizio del turno e non puoi quindi pescare alcuna carta, la partita è finita e il tuo avversario è il vincitore.

2) Tra le azioni seguenti, esegui quelle che vuoi, nell'ordine che preferisci:

A) Scegli tutti i Pokémon Base che vuoi tra quelli che hai in mano e mettili in panchina.

Scegli un Pokémon Base tra quelli che hai in mano e mettilo a faccia in su in panchina. La tua panchina può accogliere al massimo cinque Pokémon.

B) Fai evolvere tutti i Pokémon che vuoi.

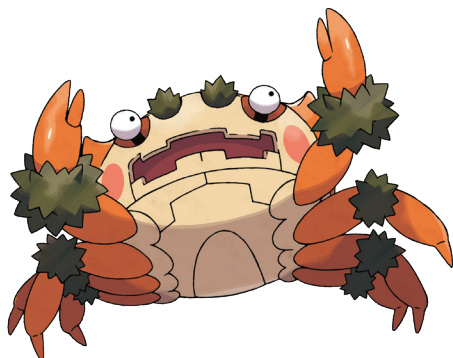
Se hai in mano una carta su cui è riportata la scritta "Si evolve da X" e X è il nome di un Pokémon che avevi in gioco all'inizio del tuo turno, puoi giocare tale carta collocandola sopra il Pokémon X. Tale procedura viene definita "evoluzione" di un Pokémon.

Puoi far evolvere un Pokémon Base in un Pokémon di Fase 1 o un Pokémon di Fase 1 in un Pokémon di Fase 2. Quando un Pokémon si evolve, mantiene tutte le carte (carte Energia, carte Evoluzione, ecc.) che ha assegnate e tutti gli eventuali segnalini danno. Tuttavia, gli effetti degli attacchi e le condizioni speciali (addormentato, confuso, avvelenato, ecc.) da cui era affetto vengono automaticamente rimossi. Nessun Pokémon può usare gli attacchi e le abilità del Pokémon dal quale si è evoluto a meno che una carta non lo indichi chiaramente.

Esempio:
Filippo ha in mano la carta Houndstone che riporta la scritta "Si evolve da Greavard" e ha in gioco un Greavard. Può allora giocare la carta Houndstone mettendola sopra la carta Greavard, mantenendo tutti i segnalini danno e rimuovendo tutti gli altri effetti.

Note sull'evoluzione: non è possibile far evolvere un Pokémon appena messo in gioco. Quando fai evolvere un Pokémon, è come se il Pokémon che si è evoluto entrasse in gioco per la prima volta, pertanto non puoi farlo evolvere una seconda volta nello stesso turno! Ricorda che puoi far evolvere sia il tuo Pokémon attivo che i tuoi Pokémon in panchina. Infine, tieni presente che nessun giocatore può far evolvere un Pokémon nel corso del proprio primo turno a meno che una carta non lo consenta.

C) Assegna una sola carta Energia a uno qualsiasi dei tuoi Pokémon.

Scegli una carta Energia tra quelle che hai in mano e mettila sotto al tuo Pokémon attivo o sotto a uno dei tuoi Pokémon in panchina per indicare che si tratta dell'Energia che il Pokémon può utilizzare. Puoi assegnare Energia solo una volta durante il tuo turno.

D) Gioca delle carte Allenatore.

Quando giochi una carta Allenatore, esegui quanto richiesto e rispetta le regole riportate in fondo alla carta. Dopodiché la maggior parte delle carte Allenatore finisce nella pila degli scarti. Puoi giocare tutte le carte Strumento e Oggetto Pokémon che vuoi. Le carte Aiuto sono simili alle carte Strumento, ma puoi giocarne solo una a ogni turno.

Il giocatore che inizia per primo non può giocare una carta Aiuto durante il suo primo turno.

Le carte Stadio, infine, hanno regole speciali:

- Le carte Stadio restano in gioco dopo che le hai giocate.
- Puoi giocare solo una carta Stadio alla volta: se ne viene messa in gioco un'altra, scarta quella in campo e interrompine l'effetto.
- Non puoi giocare una carta Stadio se in gioco ce n'è già una con lo stesso nome.
- Puoi giocare solo una carta Stadio a ogni turno.

E) Ritira una volta il tuo Pokémon attivo.

La ritirata non è un'azione che eseguirai spesso durante il tuo turno, ma se il tuo Pokémon attivo ha su di sé molti segnalini danno, potresti decidere di ritirarlo e sostituirlo con uno dei tuoi Pokémon in panchina. Può valere la pena approfittare di questa possibilità anche nel caso in cui tu abbia in panchina un Pokémon potente e pronto a lottare!

Per ritirare il tuo Pokémon attivo devi scartare un numero di Energie pari al numero di ✱ della ritirata. Se non viene riportato alcun ✱, potrai ritirarlo liberamente. A questo punto, sostituisci il Pokémon ritirato con uno dei Pokémon in panchina. Quando effettui una sostituzione, mantieni tutte le carte e tutti i segnalini danno assegnati a entrambi i Pokémon.
E ricorda: non puoi sostituire Pokémon addormentati o paralizzati.

Quando il tuo Pokémon attivo va in panchina, che ci arrivi perché è stato ritirato o in qualche altro modo, vanno rimosse le eventuali condizioni speciali da cui è affetto e vengono annullati anche gli eventuali effetti subiti dagli attacchi.

Se in un turno hai eseguito una ritirata, il tuo nuovo Pokémon attivo può comunque attaccare.

F) Usa tutte le abilità che vuoi.

Alcuni Pokémon dispongono di abilità particolari. Molte di queste possono essere utilizzate prima del tuo attacco. Ciascuna abilità è diversa, perciò leggi ogni volta con attenzione il loro funzionamento. Alcune funzionano solo se una determinata condizione viene rispettata, mentre altre sono sempre attive, anche se non le utilizzi intenzionalmente. Ricordati di annunciare quale abilità stai usando, in modo che il tuo avversario sappia quello che stai facendo.

Fai attenzione: le abilità non sono attacchi, quindi anche se le usi, puoi sempre attaccare! E ricorda che puoi sfruttare sia le abilità del tuo Pokémon attivo che quelle dei tuoi Pokémon in panchina.

3) Attacca e termina il tuo turno

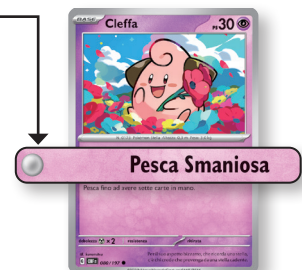
Quando stai per attaccare, per prima cosa accertati di non aver dimenticato nessuna delle azioni elencate al punto 2. Quando attacchi, il tuo turno si conclude e non puoi più tornare indietro!

Ogni attacco si compone di tre semplici passaggi. Una volta compreso il meccanismo, diventerà una passeggiata!

Durante il primo turno, quest'ultimo passo viene saltato dal giocatore che inizia. Una volta portate a termine tutte le altre azioni disponibili, il suo turno finirà senza attaccare. Dopo il primo turno ciascun giocatore attaccherà normalmente. Come vedi, essere o meno primi di mano può fare la differenza!

A) VERIFICA l'Energia assegnata al tuo Pokémon attivo.

Hai bisogno del giusto quantitativo di Energia assegnata a un Pokémon per farlo attaccare. Ad esempio, prendiamo Quaxwell. Il suo attacco Spruzzapioggia costa , pertanto devi avere almeno un'Energia assegnata a Quaxwell per usarlo. Spiralcalcio, invece, costa . Questo significa che devi avere almeno tre Energie assegnate a Quaxwell per usarlo: una di queste deve essere necessariamente un'Energia , mentre le altre due possono essere di un tipo qualsiasi. Puoi usare un'Energia se vuoi, ma può andare anche un'Energia o o un qualsiasi altro tipo. Accertati di avere l'Energia sufficiente, quindi annuncia quale attacco stai per usare.

Alcuni attacchi presentano questo simbolo come indice del costo. Ciò significa che l'attacco ha un costo pari a zero e puoi usarlo senza assegnare alcuna Energia al Pokémon!

B) VERIFICA la debolezza e la resistenza del Pokémon attivo del tuo avversario.

Alcuni Pokémon hanno una debolezza e una resistenza particolari nei confronti di Pokémon di determinati tipi. Esamina l'angolo inferiore sinistro della carta per scoprire quali. Questo Sprigatito, per esempio, ha una debolezza verso i Pokémon . Se il Pokémon attivo del tuo avversario ha una debolezza verso un determinato tipo e subisce dei danni da un attacco di un Pokémon di quel tipo, i danni in questione aumentano. Viceversa, se ha una resistenza al tipo del Pokémon che attacca, i danni diminuiscono.

Non applicare debolezza e resistenza ai Pokémon in panchina!

C) METTI dei segnalini danno sul Pokémon attivo del tuo avversario.

Quando attacchi, metti un segnalino danno sul Pokémon attivo del tuo avversario ogni 10 danni causati. L'ammontare dei danni da applicare è indicato alla destra del nome dell'attacco. Nell'esempio qui a lato, l'attacco Rosicchiamento di Fuecoco infligge 10 danni, ma Sprigatito ha una debolezza "x2" ai Pokémon , quindi il danno reale arrecato è di 20 (10 x 2). A questo punto, metti due segnalini danno su Sprigatito, e non dimenticare che la descrizione dell'attacco può contenere indicazioni su altre azioni da svolgere come conseguenza dell'attacco stesso!

Il tuo attacco ora è completo. Controlla se hai messo KO qualche Pokémon. Alcuni attacchi possono danneggiare più Pokémon e in qualche caso possono perfino danneggiare il Pokémon attaccante! Assicurati di esaminare ogni Pokémon interessato.

Se un Pokémon del tuo avversario ha ricevuto un danno totale pari o superiore al numero di Punti Salute di cui dispone (ad esempio, se ci sono cinque o più segnalini danno su un Pokémon con 50 PS), viene messo KO. In tal caso, il tuo avversario dovrà metterlo nella sua pila degli scarti, insieme a tutte le carte che gli erano state assegnate, e tu potrai pescare una delle tue carte Premio e aggiungerla a quelle che hai in mano.

Il tuo avversario dovrà scegliere un nuovo Pokémon attivo tra quelli nella sua panchina. Se non può farlo perché la sua panchina è vuota (o per qualsiasi altro motivo), avrai vinto la partita! Se il tuo avversario ha altri Pokémon in gioco, ma hai preso la tua ultima carta Premio, vinci comunque la partita!

D) Il tuo turno è concluso.

Ora devi svolgere alcune attività che sono peculiari durante il controllo Pokémon.

4) Controllo Pokémon

Il controllo Pokémon è un passaggio particolare che ha luogo nella fase tra i turni. Prima che il gioco passi al giocatore successivo, occupati delle condizioni speciali in questo ordine:

1) Avvelenato **2) Bruciato** **3) Addormentato** **4) Paralizzato**

Quindi, applica gli effetti di qualsiasi abilità o carta Allenatore e, se una carta ha indicato un'azione da eseguire durante il controllo Pokémon (o tra un turno e l'altro), questo è il momento di farlo. Puoi controllare prima le condizioni speciali e poi gli altri effetti o viceversa, ma non puoi alternare questi due passaggi. Ad esempio, non potrai aggiungere segnalini danno per la condizione di avvelenato, poi applicare un'abilità, poi girare una carta se un Pokémon viene addormentato, e così via...

Dopo che entrambi i giocatori hanno terminato i loro controlli, i Pokémon senza PS rimanenti vengono messi KO, quindi il giocatore rimasto senza Pokémon attivo riempie quella posizione spostando un Pokémon dalla panchina e il suo avversario prende una carta Premio. Ora è il turno del prossimo giocatore.

Condizioni speciali

Alcuni attacchi lasciano il Pokémon attivo addormentato, bruciato, confuso, paralizzato o avvelenato; si tratta delle cosiddette "condizioni speciali". Queste condizioni vanno applicate esclusivamente al Pokémon attivo; infatti, quando mandi un Pokémon in panchina, questo guarisce da tutte le condizioni speciali. E ricorda che anche l'evoluzione consente ai Pokémon di guarire.

Addormentato

Gira il Pokémon in senso antiorario per indicare che è addormentato.

Se un Pokémon è addormentato, non può né attaccare né ritirarsi. Durante il controllo Pokémon, lancia una moneta. Se esce testa, il Pokémon si risveglia e puoi raddrizzare la carta; se invece esce croce, resta addormentato.

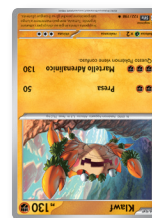
Bruciato

Quando un Pokémon è afflitto da questa condizione speciale, mettici sopra un segnalino bruciatura. Poi, durante il controllo Pokémon, mettici sopra due segnalini danno. Dopodiché, lancia una moneta. Se esce testa, il Pokémon guarisce. Ora puoi rimuovere il segnalino bruciatura.

Un Pokémon non può avere due segnalini bruciatura; se un attacco gli assegna un altro segnalino bruciatura, la nuova condizione speciale di bruciato si sostituisce semplicemente alla precedente. Assicurati che i segnalini bruciatura abbiano un aspetto diverso dai segnalini danno.

Confuso

Gira il Pokémon a testa in giù per indicare che è confuso.

Se il tuo Pokémon è confuso, devi lanciare una moneta prima di attaccare con quel Pokémon. Se esce testa, l'attacco funziona normalmente; se invece esce croce, l'attacco non ha effetto e devi mettere tre segnalini danno sul tuo Pokémon confuso.

Paralizzato

Gira il Pokémon in senso orario per indicare che è paralizzato.

Se un Pokémon è paralizzato, non può attaccare né ritirarsi. Il tuo Pokémon guarisce durante il controllo Pokémon alla fine del tuo turno, quindi puoi rigirare la carta in posizione normale.

Avvelenato

Quando un Pokémon è avvelenato, mettici sopra un segnalino veleno e ricorda di metterci sopra anche un segnalino danno durante il controllo Pokémon.

Un Pokémon non può avere due segnalini veleno; se un attacco gli assegna un altro segnalino veleno, la nuova condizione speciale di avvelenato si sostituisce semplicemente alla precedente. Assicurati che i segnalini veleno abbiano un aspetto diverso dai segnalini danno.

Rimozione delle condizioni speciali

Quando un Pokémon viene spostato in panchina o si evolve, guarisce da tutte le condizioni speciali. Le uniche condizioni speciali che impediscono a un Pokémon di ritirarsi sono quella di addormentato e quella di paralizzato. Dato che le condizioni speciali di addormentato, confuso e paralizzato si indicano girando la carta Pokémon, sarà l'ultima a essersi verificata a restare attiva. Inoltre, dato che le condizioni speciali di avvelenato e bruciato utilizzano dei segnalini, queste non influenzano le altre condizioni speciali. Un Pokémon particolarmente sfortunato può essere bruciato, paralizzato e *anche* avvelenato allo stesso tempo!

Altri effetti

Se è indicato che l'effetto di un'abilità o di una carta Allenatore si verifica durante il controllo Pokémon (o nella fase tra i turni), applica quell'effetto durante questa fase.

Ad esempio, l'abilità Spizzicare di Snorlax indica di curare questo Pokémon da 10 danni tra un turno e l'altro. Questo processo si verificherà durante il controllo Pokémon.

Leghe Pokémon e Mazzi Lotte ex

Questo è tutto ciò che devi sapere sul gioco! Se ti servono altre informazioni, cerca un Mazzo Lotte ex presso il tuo rivenditore di fiducia. Il mazzo contiene tutto ciò che ti serve per giocare da subito, inclusa una guida rapida.

Impara a giocare ai giochi Pokémon!
Vinci fantastici premi!
Sfida gli altri giocatori!

Chiedi al tuo rivenditore se organizza una Lega Pokémon, oppure trovane una vicino a te su **www.pokemon.it/cerca-evento**.

Regole per giocatori esperti

Come si gioca una mano perdente?

Se uno qualsiasi dei due giocatori non ha Pokémon Base nella mano d'apertura, si dice che quel giocatore ha una "mano perdente".
Ecco come funziona:

Se nessuno dei due giocatori ha un Pokémon Base nella mano d'apertura:

Entrambi i giocatori mostrano la propria mano, quindi ricominciano la partita daccapo come se nulla fosse.

Se solo uno dei due giocatori non ha un Pokémon Base nella mano d'apertura:

1) Quel giocatore annuncia di avere una mano perdente, quindi aspetta che l'altro giocatore abbia terminato l'allestimento della partita.
2) A questo punto, il giocatore che non aveva nessun Pokémon Base mostra le carte che ha in mano, le rimischia nel proprio mazzo, pesca un'altra mano e, se necessario, ripete l'operazione finché otterrà una mano d'apertura contenente almeno un Pokémon Base.
3) Quindi, il giocatore che era già pronto a giocare può pescare una carta aggiuntiva per ogni volta che l'avversario ha avuto una mano perdente. Per esempio, se entrambi i giocatori iniziano la partita con due mani perdenti e il giocatore A non ha Pokémon Base nella sua mano per tre volte successive, al giocatore B è concesso pescare fino a tre carte aggiuntive. Qualsiasi Pokémon Base pescato in questo modo può essere disposto immediatamente in panchina.
4) Infine, entrambi i giocatori mostrano i loro Pokémon attivi nonché quelli in panchina e iniziano a giocare.

Cos'è un attacco e cosa non lo è?

Ogni attacco ha un costo e un nome; spesso sono riportati anche i danni base e una descrizione. Gran parte del testo presente su una carta Pokémon ne descrive l'attacco, anche nel caso in cui questo non causi danni.

Ad esempio, l'attacco Cerca Famiglia di Squawkabilly non infligge danni, ma è comunque un attacco! Una cosa completamente diversa sono le abilità: per esempio, l'abilità Infermiera Ficcanaso di Blissey permette al tuo Pokémon attivo di guarire da tutte le condizioni speciali, ma non conta come un attacco.

L'attacco Applicolio di Dolliv influisce su Cerca Famiglia, ma non su Infermiera Ficcanaso.

Tutto ciò che c'è da sapere sull'attacco

Generalmente, l'ordine in cui si effettuano le azioni di un attacco non è importante. Tuttavia, per un attacco complesso potrebbe essere utile seguire i passaggi elencati qui di seguito:

A) Guarda il tuo Pokémon e decidi quale attacco utilizzare. Verifica di avere assegnato le Energie necessarie e poi annuncia l'attacco scelto.

B) Applica gli effetti necessari, che potrebbero modificare o annullare l'attacco. Un esempio può essere quando, nel turno precedente, il tuo avversario ha usato un attacco contro il tuo Pokémon che indicava: "Se durante il prossimo turno del tuo avversario il Pokémon difensore prova ad attaccare, il tuo avversario lancia una moneta. Se esce croce, quell'attacco non ha effetto." Ricorda, però, che se un Pokémon attivo viene richiamato in panchina, tutti gli effetti degli attacchi subiti da quel Pokémon svaniscono. Per cui, se il tuo Pokémon attivo è cambiato da quando il tuo avversario ha usato l'attacco menzionato in questo esempio, non dovrai lanciare la moneta.

C) Se il tuo Pokémon attivo è confuso, dovrai innanzitutto verificare se l'attacco è andato a segno.

D) Effettua le scelte previste dall'attacco. Ad esempio, se un attacco infligge danni a "un Pokémon nella panchina del tuo avversario", dovrai innanzitutto scegliere il Pokémon da attaccare.

E) Effettua quanto richiesto dall'attacco. Ad esempio, dovrai lanciare una moneta se l'attacco indica: "Lancia una moneta. Se esce croce, questo attacco non ha effetto".

F) Applica gli effetti da verificare prima dei danni, quindi metti i segnalini danno e infine controlla tutti gli altri effetti.

Sapere quanti segnalini danno mettere è in genere molto semplice. Tuttavia, se molti fattori influiscono sui danni, è sufficiente seguire i passaggi in questo ordine:

1) Inizia dai danni base stampati alla destra dell'attacco. Se accanto al numero è presente il segno x, il segno - o il segno +, la descrizione dell'attacco indicherà i dettagli dei danni inflitti. Se in un attacco viene richiesto di mettere dei segnalini danno su un Pokémon, non ci sono altri calcoli da fare, dato che i segnalini danno non sono influenzati dalla debolezza o dalla resistenza, o da alcun altro effetto. È sufficiente mettere i segnalini danno sul Pokémon interessato.

2) Stabilisci gli effetti dei danni sul Pokémon attivo in base alle carte Allenatore o agli altri effetti applicabili. Ad esempio, se il tuo Pokémon ha utilizzato nell'ultimo turno un attacco in cui veniva indicato: "Durante il tuo prossimo turno, questo Pokémon infligge 40 danni in più, *prima di aver applicato debolezza e resistenza*", dovrai aggiungerli. Fermati se i danni base sono zero o se l'attacco non causa danni. Altrimenti, continua.

3) Se il Pokémon attivo del tuo avversario ha una debolezza al tipo del tuo Pokémon attivo, incrementa i danni del valore indicato nella debolezza del Pokémon attivo del tuo avversario.

4) Se il Pokémon attivo del tuo avversario ha una resistenza al tipo del tuo Pokémon attivo, riduci i danni del valore indicato nella resistenza del Pokémon attivo del tuo avversario.

5) Stabilisci gli effetti dei danni delle carte Allenatore o Energia, oppure altri effetti sul Pokémon attivo del tuo avversario (ad esempio, se il Pokémon attivo del tuo avversario ha un'abilità che indica: "Questo Pokémon subisce 20 danni in meno dagli attacchi, *dopo aver applicato debolezza e resistenza*").

6) Per ogni 10 danni causati dall'attacco finale, metti un segnalino danno sul Pokémon interessato. Se i danni sono pari a zero o inferiori, non mettere alcun segnalino danno!

Che differenza c'è tra "fino a" e "un numero qualsiasi"?

Se una carta utilizza l'espressione "fino a X", ad esempio "sposta fino a tre segnalini danno" o "assegna fino a due carte Energia", significa che puoi scegliere qualsiasi numero tra uno e X (eccetto quando si pescano carte: puoi sceglierne zero per un effetto che indica "pesca fino a X carte"). Se una carta riporta invece "un numero qualsiasi" (ad esempio "scarta un numero qualsiasi di Energie da questo Pokémon"), puoi sceglierne zero. Infine, la dicitura "puoi" indica che sta a te scegliere se effettuare o meno un'azione.

Cosa fare se devo pescare più carte di quante ne ho a disposizione?

Se una carta ti richiede di pescare o di cercare più carte di quante ne hai a disposizione nel tuo mazzo, pesca o cerca tra le carte che hai e continua a giocare normalmente.

Ad esempio, se una carta ti richiede di pescare o di cercare tra le prime cinque carte del tuo mazzo e tu ne hai solo tre a disposizione, pesca o cerca tra quelle tre. Perderai la partita se non potrai pescare una carta all'inizio del tuo turno, ma non nel caso in cui questo ti venga richiesto da una carta.

Cosa succede se entrambi i giocatori vincono contemporaneamente?

Vinci la partita in due modi: quando prendi la tua ultima carta Premio o se il tuo avversario non ha più Pokémon in panchina con cui sostituire il suo Pokémon attivo messo KO (o eliminato in altro modo dal gioco). Ciò rende possibile per entrambi i giocatori vincere contemporaneamente.

Se ciò accade, dovrete giocare una partita secca. Tuttavia, se vinci la partita in entrambi i modi descritti sopra contemporaneamente e il tuo avversario vince in un solo modo, sarai tu il vincitore!

Che cos'è una partita secca?

Una partita secca è una nuova partita, in cui ciascun giocatore utilizza solo una carta Premio invece delle solite sei. A eccezione della carta Premio singola, una partita secca è uguale a una normale partita! Lancia una moneta per vedere chi inizia e sistema tutto come al solito. Il vincitore di questo spareggio sarà il vincitore della partita. Se una partita secca finisce nuovamente pari, continuate con un'altra, fino a quando non si troverà un vincitore.

Ma come si chiama davvero questo Pokémon?

Alcune carte Pokémon hanno delle informazioni supplementari dopo il nome, come il livello o un simbolo (ad esempio: GL). Dal nome di un Pokémon dipendono il tipo di evoluzione e la modalità di gioco di determinate carte. Il livello non fa parte del nome di un Pokémon:

- Gengar, Gengar LIV. 43, Gengar LIV. 44 e Gengar LIV.*X* hanno tutti lo stesso nome.

I simboli al termine del nome di un Pokémon fanno parte del nome del Pokémon:

- Alakazam, Alakazam 4 e Alakazam ☆ sono nomi diversi.
- Tuttavia, δ (Specie Delta) non fa parte del nome di un Pokémon. Aerodactyl e Aerodactyl δ (Specie Delta) hanno lo stesso nome.

Il proprietario oppure il nome di una forma, se indicati nel nome di un Pokémon, fanno parte del nome del Pokémon:

- Meowth, Meowth di Alola e Meowth Rocket hanno nomi diversi.

Quando costruisci un mazzo, puoi avere solo quattro copie di una carta con lo stesso nome, a eccezione delle carte Energia base. Se il tuo mazzo presenta una carta Gengar, Gengar LIV. 43, Gengar LIV. 44 e Gengar LIV.*X* non puoi includere altre carte con il nome Gengar nel tuo mazzo. Tuttavia, puoi avere quattro Meowth, quattro Meowth di Alola e quattro Meowth Rocket.

Per eseguire un'evoluzione, il nome del Pokémon nella sezione "Si evolve da" deve corrispondere al nome del Pokémon che si vuole fare evolvere. Pertanto, Graveler può evolversi da Geodude o da Geodude LIV. 12, ma non da Geodude di Brock.

Costruzione del mazzo

Durante la costruzione di un mazzo, dovrai seguire alcune regole. Una delle più importanti prevede che il tuo mazzo includa esattamente 60 carte: non una in più e non una in meno!

Inoltre, a eccezione delle carte Energia base, potrai avere un massimo di quattro carte con lo stesso nome all'interno del tuo mazzo. Ciò significa che puoi avere solo quattro carte "Pignite" nel tuo mazzo, anche se ciascuna presenta attacchi diversi. Infine, il tuo mazzo deve includere almeno un Pokémon Base.

La costruzione del tuo mazzo personale può essere complessa, ma anche divertente. Il capolega di una Lega Pokémon potrà fornirti qualche idea utile. Un'altra buona idea è trovare un Mazzo Lotte ex che ti piace e provare a modificarlo. Ricorda che deve essere composto esattamente da 60 carte! Se vuoi creare un mazzo completamente nuovo, tieni presenti le seguenti linee guida:

- Scegli al massimo uno o due tipi di Energia. Ricorda, gran parte dei Pokémon ✷ può utilizzare qualsiasi Energia per gli attacchi, pertanto sono un'ottima scelta per quasi tutti i mazzi!
- Per assicurarti di avere abbastanza carte Energia, controlla che nel tuo mazzo da 60 carte ce ne siano tra 12 e 15.
- Anche le carte Allenatore sono importanti. Le carte come Minor Ball e Zim possono aiutarti a trovare quello di cui hai bisogno. Includere nel mazzo tra 20 e 25 carte Allenatore è un buon inizio.
- Naturalmente, avrai bisogno anche di Pokémon! Il resto del tuo mazzo sarà infatti composto da Pokémon. Ricorda, ti serve almeno un Pokémon Base all'interno del tuo mazzo. Colleziona i tuoi Pokémon preferiti in modo da averne quattro copie nel tuo mazzo, così potrai pescarli più frequentemente. Inoltre, se il tuo Pokémon preferito si evolve, cerca di ottenere anche quattro copie di ogni suo stadio evolutivo.

Ogni mazzo è diverso: trova quello più adatto alla tua personalità e alle tue strategie. Con il tempo riuscirai a bilanciare perfettamente il numero di carte Pokémon, Allenatore ed Energia.

Appendice 1 - I Pokémon degli Allenatori

I Pokémon degli Allenatori ritornano nell'espansione *Scarlatto e Violetto - Avventure Insieme*! Queste carte enfatizzano la forza del legame che unisce gli Allenatori ai propri Pokémon. I Pokémon degli Allenatori sono riconoscibili dall'Allenatore o dall'Allenatrice nel nome della carta, come ad esempio Tadbulb di Kissara. Dato che il nome della carta è differente, Bellibolt-ex di Kissara si può evolvere da Tadbulb di Kissara ma non da un normale Tadbulb. Scopri tutti i modi per sfruttare queste potenti carte!

Appendice 2 - Le carte *ASSO TATTICO*

Apparse per la prima volta nella serie *Nero e Bianco*, le carte *ASSO TATTICO* sono così potenti che il tuo mazzo può contenere una sola e unica carta di questo tipo. Assicurati quindi di esaminare in dettaglio tutte le carte *ASSO TATTICO* prima di decidere quale va meglio per il tuo mazzo!

Appendice 3 - Tempo Passato e Tempo Futuro

A partire dall'espansione *Scarlatto e Violetto - Paradosso Temporale*, potrai incrociare Pokémon o altre carte con una dicitura speciale che li denota come "Tempo Passato" o "Tempo Futuro". I Pokémon Tempo Passato tendono a concentrarsi su attacchi primitivi e devastanti, mentre i Pokémon Tempo Futuro danno il meglio di sé con attacchi tecnici e mirati.

Appendice 4 - I Pokémon-ex

I Pokémon-ex sono dei Pokémon potentissimi che hanno PS più alti e attacchi più forti degli altri Pokémon, ma giocarli comporta dei rischi! Se un tuo Pokémon-ex viene messo KO, il tuo avversario ha diritto a ben due carte Premio.

Le lettere "ex" fanno parte del nome dei Pokémon-ex. Dato che Miraidon e Miraidon-ex, per esempio, hanno nomi diversi, puoi avere nel tuo mazzo fino a quattro Miraidon e quattro Miraidon-ex, se lo desideri.

Ricorda che Pokémon-ex e Pokémon-*EX* sono nomi distinti, perciò potresti avere nel tuo mazzo quattro Magnezone-ex e quattro Magnezone-*EX*.

Appendice 5 - I Pokémon-ex Teracristal

I Pokémon-ex Teracristal hanno un aspetto cristallino e un nuovo effetto che previene tutti i danni a loro inflitti dagli attacchi mentre sono in panchina. Questo effetto si applica a tutti gli attacchi, sia tuoi che del tuo avversario.

Come nel caso degli altri Pokémon-ex, il tuo avversario prende due carte Premio ogni volta che il tuo Pokémon-ex Teracristal viene messo KO.

Appendice 6 - L'area perduta

L'area perduta è una zona particolare che si trova al di fuori dell'area di gioco. Le carte possono essere mandate nell'area perduta in diversi modi, ad esempio per effetto di un attacco, un'abilità o una carta Allenatore. A differenza della pila degli scarti, le carte mandate nell'area perduta non possono essere recuperate e non sono più utilizzabili fino al termine della partita.

Appendice 7 - I Pokémon Lucenti

I Pokémon Lucenti sono caratterizzati da una speciale colorazione cromatica e hanno la regola del Pokémon Lucente secondo la quale non puoi averne più di uno nel tuo mazzo. I Pokémon Lucenti sono considerati Pokémon con una regola speciale. Ricorda che "Lucente" fa parte del nome del Pokémon, per cui nel tuo mazzo puoi includere quattro Greninja e un Greninja Lucente. I Pokémon Lucenti sono Pokémon Base e non si evolvono da o in altre carte.

Appendice 8 - I Pokémon-V ASTRO

C'è una nuova evoluzione nel GCC Pokémon: i Pokémon-V ASTRO! Questi incredibili Pokémon sono dotati di un'abilità o un attacco capace di ribaltare le sorti della partita: il Potere V ASTRO. A prescindere da quanti Pokémon-V ASTRO hai in gioco, non puoi utilizzare più di un Potere V ASTRO nel corso di un'**intera partita**. Cerca di usare l'unico Potere V ASTRO a tua disposizione al momento strategico più opportuno perché non avrai un'altra possibilità! Una volta utilizzato il Potere V ASTRO, ricordati di girare il segnalino V ASTRO a faccia in giù per indicare che l'hai già usato.

Il tuo avversario prende due carte Premio ogni volta che il tuo Pokémon-V ASTRO viene messo KO, come accade per i Pokémon-V normali.

Ricorda che Shaymin-V ASTRO si evolve da Shaymin-V, il che significa che puoi farlo evolvere solo da uno Shaymin-V e non da un normale Shaymin. Inoltre, i Pokémon-V ASTRO costituiscono una nuova fase evolutiva: la fase V ASTRO. Queste carte, infatti, sono carte Evoluzione a tutti gli effetti e quindi i Pokémon-V ASTRO sono soggetti alle stesse regole delle altre carte Evoluzione. In più, nonostante i Pokémon-V ASTRO costituiscano una fase evolutiva a parte, sono comunque considerati Pokémon-V, per cui quello che influenza i Pokémon-V influenza anche i Pokémon-V ASTRO.

Appendice 9 - I Pokémon-V UNIONE

Le quattro “parti” di un Pokémon-V UNIONE hanno tutte lo stesso nome (per esempio, “Mewtwo-V UNIONE”), perciò puoi avere un totale di quattro carte chiamate Mewtwo-V UNIONE nel tuo mazzo e non quattro copie di ciascuna “parte”. Tutte le quattro carte che compongono un Pokémon-V UNIONE nel tuo mazzo devono essere parte della stessa espansione e avere un’illustrazione realizzata dallo stesso artista.

Devi prendere tutte e quattro le parti di un Pokémon-V UNIONE dalla tua pila degli scarti e metterle in panchina nello stesso momento. Non puoi giocare solo una parte o due del Pokémon-V UNIONE. Un Pokémon-V UNIONE occupa un solo posto in panchina e può avere una sola carta Oggetto Pokémon assegnata. Ciascun Pokémon-V UNIONE con un determinato nome può essere giocato una sola volta a partita: puoi giocare un Mewtwo-V UNIONE e poi un Greninja-V UNIONE, ma non Mewtwo-V UNIONE due volte.

I Pokémon-V UNIONE non sono Pokémon Base, perciò non puoi sceglierli come Pokémon attivi o metterli in panchina durante la fase di allestimento della partita. Inoltre, vale la regola che il tuo mazzo deve contenere almeno un Pokémon Base; non puoi avere solo dei Pokémon-V UNIONE. Infine, ricorda che i Pokémon-V UNIONE non sono delle carte Evoluzione: hanno un loro proprio stadio evolutivo chiamato “V UNIONE”.

Carte o effetti che fanno riferimento a carte “Base”, “Fase 1”, “Fase 2” o “Evoluzione” non hanno alcun effetto sui Pokémon-V UNIONE. Ad esempio, un’abilità che dice “I Pokémon Base del tuo avversario non possono attaccare” non avrà effetto su Mewtwo-V UNIONE. Inoltre, le carte che hanno effetto su Pokémon non evoluti funzionano anche sui Pokémon-V UNIONE.

Quando un Pokémon-V UNIONE è in gioco, le sue quattro carte vengono considerate come un’unica carta. Quando quelle carte sono nella tua mano, nella tua pila degli scarti o tra le tue carte Premio, ognuna è considerata una carta a sé, separata dalle altre. Ad esempio, se una carta dice “Cerca nel tuo mazzo un Pokémon e aggiungilo alle carte che hai in mano”, e hai tre parti di un Mewtwo-V UNIONE nel tuo mazzo, puoi aggiungere solo una di quelle parti alla tua mano.

Le uniche caratteristiche che si riferiscono a ciascuna parte sono il “tipo” (Acqua, Psico, ecc.), la “categoria” (Pokémon) e il “nome della carta”. Se giochi una carta che dice “Cerca nel tuo mazzo un Pokémon ”, puoi prendere qualsiasi parte di un Pokémon-V UNIONE di tipo Psico in quanto il tipo è indicato su ciascuna di esse. Caratteristiche come attacchi, abilità, PS, costo di ritirata, debolezza o resistenza invece non si riferiscono a ciascuna parte. Se giochi quindi una carta che dice “Cerca nel tuo mazzo un Pokémon con un costo di ritirata di almeno tre”, non puoi prendere qualsiasi parte di un Pokémon-V UNIONE, anche se l’intera carta ha un costo di ritirata di almeno tre quando è in gioco.

I Pokémon-V UNIONE sono considerati “Pokémon-V” e rientrano nella categoria di “Pokémon con regole speciali” quando sono in gioco, in quanto hanno la regola V UNIONE e ti fanno prendere tre carte Premio se vengono messi KO. Se una carta Stadio in gioco rimuove le abilità dai Pokémon con una regola speciale, questo effetto si applicherà al tuo Pokémon-V UNIONE, che non potrà più utilizzare le sue abilità quando è in gioco. Quando non sono in gioco, le singole parti di un Pokémon-V UNIONE non sono considerate “Pokémon con una regola speciale”.

Appendice 10 - Stili di Lotta

A partire dall'espansione *Spada e Scudo - Stili di Lotta*, potresti incontrare dei Pokémon con la speciale dicitura "Colpo Singolo" o "Colpo Rapido". I Pokémon Colpo Singolo sono in grado di sferrare potenti attacchi dall'ingente numero di danni. I Pokémon Colpo Rapido, invece, danno il meglio di sé con attacchi più tecnici e subdoli.

Vi sono infine i Pokémon "Colpo Fusione", apparsi per la prima volta nell'espansione *Spada e Scudo - Colpo Fusione*, che si affidano al lavoro di squadra e combinano la forza degli stili Colpo Singolo e Colpo Rapido.

Anche le carte Allenatore e le carte Energia possono essere contraddistinte dalla dicitura Colpo Singolo, Colpo Rapido o Colpo Fusione e tendono a essere particolarmente efficaci se utilizzate con un Pokémon che ha quel determinato Stile di Lotta. Continua a creare nuove combinazioni di carte con lo stesso Stile di Lotta per mettere in atto delle strategie infallibili!

Appendice 11 - I Pokémon-V

I Pokémon-V sono Pokémon molto potenti con PS altissimi e temibili attacchi. Questi incredibili Pokémon possono essere determinanti in una partita, ma metterli in gioco comporta dei rischi: se un tuo Pokémon-V viene messo KO, il tuo avversario ha diritto a ben due carte Premio.

Appendice 12 - I Pokémon-VMAX

I Pokémon-VMAX portano i tuoi Pokémon-V al livello successivo. Queste carte straordinariamente potenti sono dotate di PS e attacchi mostruosi che ben si addicono a questi Pokémon dalle gigantesche dimensioni. La maggior parte dei Pokémon-VMAX vantano ben 300 PS o anche di più, cosa che li rende particolarmente difficili da mandare al tappeto.

Ma non farti prendere la mano, perché un potere così grande comporta un rischio ancora maggiore: se un tuo Pokémon-VMAX viene messo KO, il tuo avversario ha diritto a ben tre carte Premio.

Ricorda che Lapras-VMAX si evolve da Lapras-V, il che significa che puoi farlo evolvere solo da un Lapras-V e non da un normale Lapras. Inoltre, i Pokémon-VMAX costituiscono una nuova fase evolutiva: la fase VMAX. Queste carte, infatti, sono carte Evoluzione a tutti gli effetti e quindi sono soggette alle stesse regole delle altre carte Evoluzione. In più, nonostante i Pokémon-VMAX costituiscano una fase evolutiva a parte, sono comunque considerati Pokémon-V, per cui quello che influenza i Pokémon-V influenza anche i Pokémon-VMAX.

Appendice 13 - Forme regionali

Potresti trovare Pokémon che già conosci ma con un aspetto un po' insolito. Si tratta dei Pokémon di Paldea, di Hisui, di Galar o di Alola. Potresti persino incontrarne alcuni che si evolvono in Pokémon mai visti prima!

Ricorda che "di Paldea","di Hisui", "di Galar" o "di Alola" fa parte del nome del Pokémon; ciò vuol dire che Clodsire di Paldea si può evolvere solo da Wooper di Paldea e non da Wooper, e che Persian di Alola si può evolvere solo da Meowth di Alola e non da Meowth o da Meowth di Galar. Questo significa che puoi avere nel tuo mazzo fino a quattro Wooper e fino a quattro Wooper di Paldea, se lo desideri.

Appendice 14 - Le carte Aiuto ALLEATI

I Pokémon non sono i soli a poter formare squadre di ALLEATI! Queste formidabili carte Aiuto ospitano due Allenatori invece di uno e, proprio come accade per le carte Pokémon-*GX* ALLEATI, dispongono di uno speciale bonus di squadra: se, quando le giochi, scarti delle carte extra, otterrai un effetto aggiuntivo che è distintivo di ciascuna carta Aiuto ALLEATI, per cui non perdertene nemmeno una!

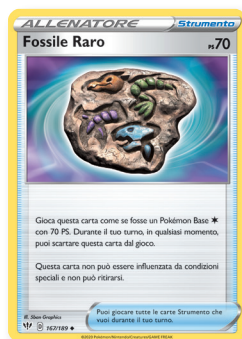
Appendice 15 - I Pokémon ALLEATI

Una carta ALLEATI è una speciale tipologia di Pokémon-*GX* Base che vede protagonisti più Pokémon che lottano fianco a fianco formando una squadra fortissima. I Pokémon-*GX* ALLEATI sfoggiano PS altissimi e attacchi devastanti, incluso un attacco *GX* che guadagnerà ulteriore potenza a determinate condizioni, per esempio se hai delle Energie extra assegnate oppure se hai giocato una certa carta Allenatore. Ma fai attenzione perché quando uno dei tuoi ALLEATI viene messo KO, il tuo avversario prenderà ben tre carte Premio!

Appendice 16 - Le carte stella prisma

Le carte stella prisma (indicate dal simbolo ◈) sono delle carte potentissime che però hanno una restrizione: puoi includere una sola copia di una carta stella prisma con lo stesso nome nel tuo mazzo. A differenza delle carte *ASSO TATTICO*, però, puoi inserire nel tuo mazzo più carte stella prisma con nomi differenti: per esempio, potresti avere nello stesso mazzo un Giratina ◈, un Lunala ◈, un Cyrus ◈ e una Super Energia Extra ◈. Inoltre, queste carte sono soggette a un'altra regola speciale: se una carta stella prisma viene scartata, la metti nell'area perduta invece della pila degli scarti. Consulta il glossario se vuoi saperne di più sull'area perduta.

Appendice 17 - Fossile Raro e Fossile Sconosciuto

Fossile Raro e Fossile Sconosciuto sono due strane carte Strumento che possono essere giocate come se fossero Pokémon Base. Si possono evolvere in un Pokémon Fossile che riporti la scritta "Si evolve da Fossile Raro" o "Si evolve da Fossile Sconosciuto" come Dracozolt o Shieldon.

Appendice 18 - I Pokémon-*GX*

I Pokémon-*GX* sono Pokémon potentissimi con PS più alti e attacchi più forti. Inoltre, ognuno di essi dispone anche di un attacco devastante chiamato "attacco *GX*". A prescindere da quanti Pokémon-*GX* tu abbia in gioco, in **ogni partita** potrai utilizzare un solo attacco *GX*. Fai in modo di utilizzare l'unico attacco *GX* a tua disposizione al momento strategico più opportuno perché non avrai un'altra possibilità! Il cartoncino dei segnalini danno contiene uno speciale segnalino *GX* per tenere traccia di questo evento: mettilo a faccia in giù dopo aver usato l'attacco *GX* a tua disposizione nel corso di una partita.

Regole speciali per i Pokémon-*GX*

Le lettere "*GX*" fanno parte del nome dei Pokémon-*GX*. Quindi, Incineroar e Incineroar-*GX* hanno nomi diversi e puoi avere nel tuo mazzo fino a quattro Incineroar e quattro Incineroar-*GX* se lo desideri.

Ricorda, però, che Primarina-*GX* si evolve da Brionne. Questo vuol dire che puoi far evolvere Brionne in Primarina o in Primarina-*GX*. A te la scelta! Inoltre, i Pokémon-*GX* hanno stadi evolutivi come gran parte degli altri Pokémon e sono soggetti alle stesse regole. Ciò vuol dire, per esempio, che puoi usare un Pokémon-*GX* Base come Pokémon attivo iniziale se vuoi!

Un potere così grande comporta dei rischi: se un tuo Pokémon-*GX* viene messo KO, il tuo avversario ha diritto a ben due carte Premio.

Appendice 19 - Le Ultracreature

Le Ultracreature hanno invaso il GCC Pokémon! Questi misteriosi Pokémon possono anche apparire sotto forma di Pokémon-*GX* saltando subito all'occhio per l'insolita colorazione: rossa piuttosto che blu. Inoltre, esistono alcune carte che interagiscono in modo particolare con le Ultracreature; queste ultime sono contraddistinte da una barra nell'angolo in alto a destra che riporta appunto la dicitura "Ultracreatura". Infine, ogni Ultracreatura dispone di un attacco che ha qualcosa a che fare con le carte Premio; non ti resta che scoprire come utilizzarli al meglio!

Appendice 20 - I Pokémon di due tipi

I Pokémon di due tipi non sono diversi dagli altri Pokémon, anche se dispongono di due tipi allo stesso tempo. Per esempio, Azumarill è sia un Pokémon di tipo sia un Pokémon di tipo , per cui qualsiasi carta influenzi uno di questi tipi influenzerà anche Azumarill.

Se un Pokémon di due tipi attacca un Pokémon che ha debolezza o resistenza verso uno di quei tipi, i danni dell'attacco in questione ne saranno influenzati. E se il Pokémon difensore ha debolezza verso uno dei due tipi e resistenza verso l'altro, ricorda di applicare prima la debolezza e poi la resistenza!

Appendice 21 - Evoluzione TURBO

L'Evoluzione TURBO è uno speciale tipo di Evoluzione. I Pokémon TURBO conservano gli attacchi e le abilità dei loro stadi evolutivi precedenti (insieme a debolezza, resistenza e costo di ritirata), ma possono utilizzare attacchi o abilità aggiuntivi, subire modifiche ai Punti Salute e addirittura cambiare tipo!

Regole speciali per i Pokémon TURBO

TURBO fa parte del nome dei Pokémon TURBO, proprio come accade per i Pokémon-*GX*. Quindi, Raichu e Raichu TURBO hanno nomi diversi e puoi avere nel tuo mazzo fino a quattro Raichu e quattro Raichu TURBO se lo desideri.

I Pokémon TURBO costituiscono una fase evolutiva a parte: la fase TURBO. Queste carte, infatti, sono carte Evoluzione a tutti gli effetti e quindi sono soggette alle stesse regole delle altre carte Evoluzione.

Appendice 22 - Tratti antichi

I tratti antichi sono dei poteri speciali di cui sono dotati solo alcuni Pokémon. La loro descrizione appare sulla carta proprio sotto al nome del Pokémon, quindi non dimenticare di leggere attentamente cosa c'è scritto. E ricorda: i tratti antichi non sono né attacchi né abilità, per cui le carte che inibiscono attacchi e abilità non hanno effetto su di essi.

Appendice 23 - Dotazione Extra del Team Flare

Il nome "Dotazione Extra del Team Flare" appare su alcune carte che puoi usare per mettere il bastone tra le ruote al tuo avversario. Si tratta di carte Oggetto Pokémon che puoi assegnare ai Pokémon-*EX* del tuo *avversario*, piuttosto che ai tuoi. Queste carte, infatti, hanno un effetto negativo su quei Pokémon e fanno in modo che per loro sia più difficile sconfiggerti! Ricorda: se una di queste carte viene rimossa da uno di questi Pokémon *per un motivo qualsiasi*, essa va a finire nella pila degli scarti del giocatore che l'ha giocata originariamente.

Appendice 24 - I Pokémon-*EX*

I Pokémon-*EX* sono dei Pokémon potentissimi che hanno PS più alti e attacchi più forti degli altri Pokémon, ma giocarli comporta dei rischi!

Regole speciali per i Pokémon-*EX*

Le lettere “EX” fanno parte del nome dei Pokémon-*EX*. Dato che Yveltal e Yveltal-*EX*, per esempio, hanno nomi diversi, puoi avere nel tuo mazzo fino a quattro Yveltal e quattro Yveltal-*EX*, se lo desideri.

Se un tuo Pokémon-*EX* viene messo KO, il tuo avversario ha diritto a ben due carte Premio.

Per il resto, i Pokémon-*EX* non sono per nulla differenti dagli altri Pokémon!

E un'altra cosa: i Pokémon-*EX* possono apparire su carte ultrarare normali o con illustrazioni a figura intera.

Appendice 25 - I Pokémon Megaevoluzione

I Pokémon Megaevoluzione rappresentano un nuovo picco evolutivo. Infatti, queste carte sono in grado di trasformare un Pokémon-*EX* in un Pokémon ancora più potente! Scegliere il momento giusto per giocarle sarà fondamentale per le tue nuove strategie.

Regole speciali per i Pokémon Megaevoluzione

La lettera "**M**" sta per "mega" e fa parte del nome dei Pokémon Megaevoluzione, proprio come accade per i Pokémon-*EX*. Quindi, Mega Venusaur-*EX* e Venusaur-*EX* hanno nomi diversi e puoi avere nel tuo mazzo fino a quattro Mega Venusaur-*EX* e quattro Venusaur-*EX* se lo desideri.

Ricorda, però, che Mega Venusaur-*EX* si evolve solo da Venusaur-*EX*, non da Venusaur, e che i Pokémon Megaevoluzione costituiscono una fase evolutiva a parte: la fase MEGA. Queste carte, infatti, sono carte Evoluzione a tutti gli effetti e sono soggette alle stesse regole delle altre carte Evoluzione.

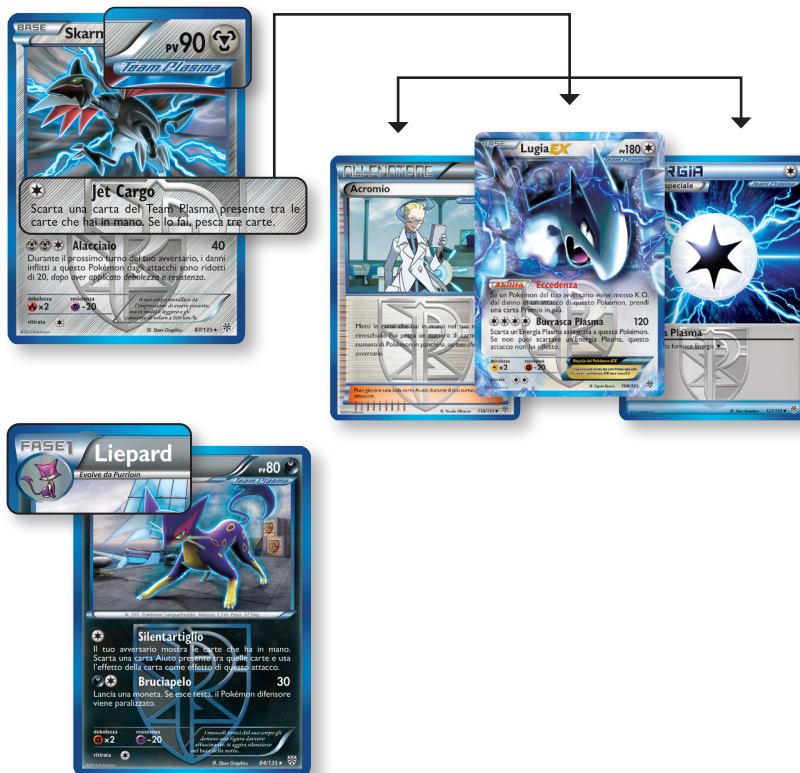
Infine, non dimenticare che i Pokémon Megaevoluzione hanno due regole speciali. Visto che sono ancora dei Pokémon-*EX*, quando uno di essi viene messo KO, il tuo avversario prende due carte Premio. Inoltre, quando uno dei tuoi Pokémon diventa un Pokémon Megaevoluzione, il tuo turno termina. Per cui, prima di giocare uno di questi potentissimi Pokémon, assicurati di aver fatto tutto quello che volevi durante il tuo turno.

E ricorda che i Pokémon Archeorisveglio funzionano esattamente come i Pokémon Megaevoluzione. Valgono le stesse regole!

Appendice 26 - Le carte del Team Plasma

Le carte Pokémon, Allenatore ed Energia del Team Plasma hanno un aspetto unico e accattivante. Per prima cosa noterai il bordo blu, poi la targhetta con la scritta “Team Plasma” e, infine, il malefico scudo come sfondo del testo della carta.

Solo le carte del Team Plasma hanno questo aspetto.

La scritta “Team Plasma” non fa parte del nome dei Pokémon. Quindi, se hai già quattro Liepard del Team Plasma nel tuo mazzo, non puoi avere altri Liepard. Inoltre, i Pokémon del Team Plasma si evolvono normalmente. I Liepard del Team Plasma, per esempio, si evolvono dai Purrloin come tutti gli altri Liepard.

Appendice 27 - I Pokémon Ricreati

Alcuni Pokémon Fossile hanno la loro speciale fase evolutiva: i Pokémon Ricreati. Omanyte, ad esempio, è un Pokémon Ricreato la cui regola recita "Metti questa carta in panchina solo in seguito all'effetto di Helixfossile di Omanyte". Questo significa che l'unico modo che hai di mettere Omanyte nella tua panchina è quello di giocare la carta Strumento Helixfossile di Omanyte. Sulla carta Helixfossile di Omanyte, è spiegato esattamente come puoi mettere in gioco Omanyte. A questo punto, Omanyte funzionerà come qualsiasi altro Pokémon Base e potrai farlo evolvere in Omastar di Fase 1, semplicemente mettendoci sopra la carta in questione, se ce l'hai.

Regole importanti per i Pokémon Ricreati

- Se hai in mano un Pokémon Ricreato, per poterlo mettere in gioco dovrai prima giocare la carta Strumento che te lo consente.

- I Pokémon Ricreati non sono Pokémon Base! Non puoi sceglierli come Pokémon attivi o metterli in panchina durante la fase di allestimento della partita. Inoltre, vale ancora la regola che il tuo mazzo deve contenere almeno un Pokémon Base; non puoi avere solo dei Pokémon Ricreati. Infine, ricorda che i Pokémon Ricreati non sono delle carte Evoluzione.

- Carte o effetti che fanno riferimento a carte "Base", "Fase 1", "Fase 2" o "Evoluzione" non hanno alcun effetto sui Pokémon Ricreati. Per esempio, una carta che dice "Cerca nel tuo mazzo un Pokémon Base" non può essere usata per trovare un Omanyte Ricreato. Invece, una carta che dice "Cerca nel tuo mazzo un Pokémon" può essere usata a tal fine. Inoltre, le carte che hanno effetto su Pokémon non evoluti funzionano anche sui Pokémon Ricreati.

- Quando giochi con i vecchi Pokémon Fossile, le regole più importanti da seguire sono quelle che recitano "Evolve da *XXX*" o "Si evolve da *XXX*", oppure il testo che spiega come mettere in gioco quella carta. Per esempio, Kabuto è apparso nell'espansione *XY - Destini Incrociati* come Pokémon Ricreato insieme a un Kabutops di Fase 1 per farlo evolvere. Il problema è che ci sono già in giro dei vecchi Kabutops di Fase 2. Poco male: l'importante è avere una carta che dice "Evolve da Kabuto" o "Si evolve da Kabuto". Ciò vuol dire che un Kabuto Ricreato ha la possibilità di evolversi direttamente in un Kabutops di Fase 2, ma anche che un Kabuto di Fase 1 può evolversi in un Kabutops di Fase 1.

Glossario

Abilità: le abilità esercitano degli effetti sui Pokémon diversi da quelli degli attacchi. Alcune abilità sono sempre attive, mentre altre devono essere scelte. Leggi la descrizione di ciascuna abilità per comprendere esattamente come e quando puoi utilizzarla.

Area perduta: una carta che finisce nell'area perduta non può più essere giocata per il resto della partita e viene messa a faccia in su al di fuori dell'area di gioco.

Assegnare: prendere una carta dalla tua mano e metterla su uno dei tuoi Pokémon in gioco.

***ASSO TATTICO*:** un tipo di carta così potente che puoi averne una sola nel mazzo.

Attacco: 1) l'azione con cui il tuo Pokémon attivo attacca un Pokémon del tuo avversario. 2) La descrizione trovata sulle carte Pokémon che spiega gli effetti di un attacco (un Pokémon può disporre di svariati attacchi).

Attacco *GX*: un attacco potentissimo. Solo i Pokémon-*GX* dispongono di attacchi *GX*. Nessun giocatore può usare più di un attacco *GX* a partita.

Carta Aiuto: una carta Allenatore, simile alla carta Strumento. Puoi giocare una sola carta Aiuto per ogni turno.

Carta Aiuto ALLEATI: una speciale tipologia di carta Aiuto che riunisce due Allenatori sulla stessa carta. Oltre all'effetto principale, ogni carta Aiuto ALLEATI dispone di un effetto bonus che è possibile attivare se si scartano carte extra quando viene giocata.

Carta Allenatore: carte speciali da giocare per ottenere vantaggi di gioco. Vedi carta Strumento, carta Oggetto Pokémon, carta Stadio e carta Aiuto.

Carta Allenatore Fossile: un tipo speciale di carta Allenatore che funge da carta Pokémon Base una volta messa in gioco. Quando hai in mano, nel mazzo o nella pila degli scarti una carta Allenatore Fossile, questa non viene considerata come una carta Pokémon Base.

Carta Energia: carta che consente ai tuoi Pokémon di attaccare. Vedi carta Energia base.

Carta Energia base: una carta Energia di tipo Erba, Fuoco, Acqua, Lampo, Psico, Lotta, Oscurità, Metallo o Folletto.

Carta Evoluzione: una carta giocata sopra una carta Pokémon Base (o sopra un'altra carta Evoluzione) per potenziare il Pokémon.

Carta Oggetto Pokémon: un tipo di carta Allenatore simile a una carta Strumento che viene però assegnata al tuo Pokémon quando la giochi. Ciascun Pokémon può avere una sola carta Oggetto Pokémon assegnata alla volta.

Carta Pokémon Base: una carta che puoi giocare direttamente dalla tua mano nel corso del tuo turno. Vedi carta Evoluzione.

Carta Pokémon Ricreato: una carta che viene giocata insieme alla carta Strumento fossile associata.

Carta Premio: una delle sei carte che metti a faccia in giù durante la fase di allestimento della partita. Ogni volta che metti KO un Pokémon del tuo avversario, prendi in mano una delle tue carte Premio (o due, se hai sconfitto alcuni tipi di Pokémon come i Pokémon-ex). Una volta presa la tua ultima carta Premio, vinci la partita!

Carta Stadio: un tipo di carta Allenatore, simile alla carta Strumento, ma che resta in gioco dopo averla giocata. Può essere in gioco una sola carta Stadio alla volta; se ne metti in gioco una seconda, la precedente viene scartata annullandone gli effetti. Puoi giocare una sola carta Stadio per ogni turno.

Carta stella prisma ◈: una tipologia di carte potentissime soggette a regole speciali. Le carte ◈ possono essere carte Pokémon, Allenatore oppure Energia speciale. Non puoi avere più di una carta ◈ con lo stesso nome nel tuo mazzo e, quando vengono scartate, le carte ◈ non vanno nella pila degli scarti, bensì nell'area perduta.

Carta Strumento: un tipo di carta Allenatore. Segui le istruzioni presenti sulla carta, quindi scartala.

Condizioni speciali: addormentato, bruciato, confuso, paralizzato e avvelenato vengono definite condizioni speciali.

Controllo Pokémon: la parte di ciascun turno prima che il gioco passi da un giocatore all'altro, prima chiamata "fase tra i turni". In questa fase, devi controllare le condizioni speciali di avvelenato, bruciato, addormentato e paralizzato, oltre a verificare se un Pokémon è stato messo KO.

Danni: in genere quando un Pokémon attacca un altro Pokémon, gli infligge dei danni. Un Pokémon viene messo KO se subisce danni maggiori o uguali ai propri Punti Salute.

Debolezza: un Pokémon con una debolezza a un certo tipo subisce più danni se viene attaccato da un Pokémon di quel tipo. Per verificare la debolezza di un Pokémon cerca il simbolo, se presente, riportato sotto la parola "debolezza" sulla carta.

Evoluzione TURBO: uno speciale tipo di Evoluzione. Quando un Pokémon si evolve in un Pokémon TURBO conserva le abilità, gli attacchi, la debolezza, la resistenza e il costo di ritirata del suo stadio evolutivo precedente.

Fase tra i turni: la parte di ciascun turno prima che il gioco passi da un giocatore all'altro, ora chiamata "controllo Pokémon". In questa fase, devi controllare le condizioni speciali di avvelenato, bruciato, addormentato e paralizzato, oltre a verificare se un Pokémon è stato messo KO.

In gioco: le tue carte sono in gioco quando sono sul tavolo. Le carte Pokémon Base, le carte Evoluzione e le carte Energia non possono essere utilizzate se non sono in gioco. Le carte del tuo mazzo, della tua pila degli scarti e le tue carte Premio non sono in gioco, mentre i tuoi Pokémon in panchina lo sono.

Involuzione: alcune carte possono annullare l'evoluzione di un Pokémon. L'involuzione di un Pokémon ne elimina le condizioni speciali e qualsiasi altro effetto.

KO: un Pokémon viene messo KO se subisce danni maggiori o uguali ai propri Punti Salute. Un Pokémon KO finisce nella pila degli scarti con tutte le carte a esso assegnate. Quando metti KO uno dei Pokémon del tuo avversario, prendi una delle tue carte Premio.

Macchinario Tecnico: un tipo di carta Allenatore (Strumento o Oggetto Pokémon) che puoi assegnare ai tuoi Pokémon. Il Pokémon a cui è assegnata può utilizzare l'attacco Macchinario Tecnico come se fosse il proprio. Le carte Macchinario Tecnico rimangono assegnate, a meno che il testo della carta non indichi diversamente.

Panchina: il luogo in cui si mettono i Pokémon in gioco che non stanno ancora lottando attivamente, ma che possono entrare in lotta qualora il Pokémon attivo venisse messo KO o dovesse ritirarsi. Quando un Pokémon in panchina subisce dei danni, non si applicano debolezza e resistenza.

Partita secca: in alcuni casi, entrambi i giocatori vincono nello stesso momento. In tale evenienza, viene giocata una partita secca, in cui si utilizza una sola carta Premio invece di sei.

Pila degli scarti: sono le carte che hai scartato. Sono sempre rivolte verso l'alto e chiunque può guardarle in qualsiasi momento.

Poké-Body: un effetto sempre attivo a partire dal momento in cui il Pokémon che lo possiede viene messo in gioco e che si protrae fino all'uscita dal gioco del Pokémon.

Pokémon: i fantastici personaggi che lottano al tuo fianco nel Gioco di Carte Collezionabili Pokémon. Nel gioco si trovano sotto forma di carte Pokémon Base e carte Evoluzione.

Pokémon ALLEATI: una speciale tipologia di Pokémon-*GX* Base potentissima ma con un inconveniente: quando uno dei tuoi ALLEATI viene messo KO, il tuo avversario prenderà tre carte Premio. Ogni carta ALLEATI sfoggia un attacco *GX* formidabile che guadagnerà ulteriore potenza a determinate condizioni.

Pokémon attaccante: il Pokémon attivo che sta sferrando l'attacco.

Pokémon attivo: il tuo Pokémon in gioco che non è in panchina. Il Pokémon attivo è il solo a poter attaccare.

Pokémon degli Allenatori: Pokémon con nomi di Allenatori integrati nel loro nome, come Sandshrew di Brock. Non puoi far evolvere un normale Sandshrew in Sandslash di Brock e non puoi far evolvere Sandshrew di Brock in un normale Sandslash. Il motivo è che l'attributo "di Brock" fa parte del nome.

Pokémon di due tipi: un Pokémon che dispone di due tipi allo stesso tempo.

Pokémon difensore: il Pokémon che subisce un attacco.

Pokémon evoluto: un Pokémon in gioco che ha un altro Pokémon sotto di sé.

Pokémon LEGGENDA: carte doppie speciali che rappresentano potenti Pokémon leggendari. Entrambe le carte devono essere giocate insieme allo stesso tempo.

Pokémon LIV.*X*: versioni potenziate dei normali Pokémon, poste sopra i Pokémon normali con lo stesso nome per aggiungere abilità extra.

Pokémon Lucente: un Pokémon dai tratti unici, caratterizzato da una speciale colorazione cromatica. È un Pokémon Base e puoi includerne solo una copia nel tuo mazzo.

Pokémon Megaevoluzione: un Pokémon-*EX* particolarmente potente che presenta, però, un inconveniente in più. Quando uno dei tuoi Pokémon diventa un Pokémon Megaevoluzione, il tuo turno termina.

Pokémon *SP*: un Pokémon speciale allenato da un determinato Allenatore, con un simbolo nel nome che ne indica il proprietario. Una carta Zapdos G presenta un nome diverso da una carta Zapdos, dato che Zapdos G rappresenta un Pokémon del Team Galassia e la G è parte integrante del nome.

Pokémon-ex Teracristal: i Pokémon-ex Teracristal sono come gli altri Pokémon-ex, ma con un effetto aggiuntivo che li protegge dai danni inflitti dagli attacchi mentre sono in panchina. Se un tuo Pokémon-ex Teracristal viene messo KO, il tuo avversario ha diritto a ben due carte Premio.

Pokémon-*EX*: i Pokémon-*EX* sono versioni più forti di Pokémon, con un piccolo inconveniente: quando un tuo Pokémon-*EX* viene messo KO, il tuo avversario prende due carte Premio al posto di una. I Pokémon-*EX* e i Pokémon-ex non sono la stessa cosa.

Pokémon-ex: un Pokémon potentissimo, ma se viene messo KO il tuo avversario ha diritto a ben due carte Premio. I Pokémon-ex e i Pokémon-*EX* non sono la stessa cosa.

Pokémon-*GX*: i Pokémon-*GX* sono versioni più forti di Pokémon, con un piccolo inconveniente: quando un tuo Pokémon-*GX* viene messo KO, il tuo avversario prende due carte Premio al posto di una. Inoltre, ogni Pokémon-*GX* dispone di un devastante attacco *GX*.

Pokémon-V: i Pokémon-V sono Pokémon molto potenti con PS altissimi e temibili attacchi. Questi incredibili Pokémon possono essere determinanti in una partita, ma metterli in gioco comporta dei rischi: se un tuo Pokémon-V viene messo KO, il tuo avversario ha diritto a ben due carte Premio.

Pokémon-V ASTRO: i Pokémon-V ASTRO si evolvono dai Pokémon-V e, se vengono messi KO, il tuo avversario ha diritto a due carte Premio. Ciascun Pokémon-V ASTRO dispone di uno speciale Potere V ASTRO.

Pokémon-VMAX: i Pokémon-VMAX portano i tuoi Pokémon-V al livello successivo. Queste carte straordinariamente potenti sono dotate di PS e attacchi mostruosi che ben si addicono a questi Pokémon dalle gigantesche dimensioni. La maggior parte dei Pokémon-VMAX vantano ben 300 PS o anche di più, cosa che li rende particolarmente difficili da mandare al tappeto. Ma non farti prendere la mano, perché un potere così grande comporta un rischio ancora maggiore: se un tuo Pokémon-VMAX viene messo KO, il tuo avversario ha diritto a ben tre carte Premio.

Pokémon-V UNIONE: un enorme Pokémon composto da quattro carte. Per giocare un Pokémon-V UNIONE, devi prendere tutte e quattro le carte dalla tua pila degli scarti e metterle nella tua panchina allo stesso tempo.

Poké-Power: un potere utilizzabile una volta per ogni turno sui Pokémon attivi o in panchina. Molti Poké-Power vengono disattivati se il Pokémon presenta una condizione speciale.

Proprietario: quando si parla di Pokémon con un proprietario nel nome ci si riferisce alle carte Pokémon che hanno i nomi degli Allenatori, come Sandshrew di Brock o Meowth del Team Rocket. Le carte con i simboli ***G***, ***GL***, ***E4***, ***C*** o ***FB*** non rientrano in questa categoria.

Potere Pokémon: un'abilità speciale di cui sono dotati alcuni Pokémon. I Poteri Pokémon si dividono in due categorie: Poké-Power e Poké-Body. Includono sempre le parole "Poké-Power" o "Poké-Body" in modo da non confonderli con gli attacchi.

Potere V ASTRO: un potente tipo di attacco o abilità. Solo i Pokémon-V ASTRO dispongono di un Potere V ASTRO. Un giocatore può utilizzare solo un Potere V ASTRO a partita.

Punti Salute (PS): un numero presente su ogni carta Pokémon che indica quanti danni il Pokémon può subire prima di essere messo KO.

Resistenza: un Pokémon con una resistenza a un certo tipo subisce meno danni se viene attaccato da un Pokémon di quel tipo. Per verificare la resistenza di un Pokémon, cerca il simbolo, se presente, riportato sotto la parola "resistenza" sulla carta.

Ritirata: lo scambio tra il tuo Pokémon attivo e uno dei tuoi Pokémon in panchina. Per poterlo effettuare, devi scartare dal Pokémon che vuoi ritirare l'Energia pari al costo di ritirata previsto. Tale costo appare nell'angolo in basso a destra della carta. Ricorda che puoi effettuare una sola ritirata per turno.

Segnalino bruciatura: segnalino posto su un Pokémon per indicare la condizione speciale di bruciato. Dovrai togliere il segnalino se il Pokémon va in panchina o se viene fatto evolvere.

Segnalino danno: un segnalino posto su un Pokémon per indicare che ha subito 10 danni, e che resta sul tuo Pokémon anche quando è in panchina o viene fatto evolvere. Anche se spesso si usano dei segnalini da 50 o 100 danni per utilità, se una carta fa riferimento a un "segnalino danno" si intende il segnalino standard da 10 danni.

Segnalino *GX*: un segnalino con funzione di promemoria che a volte è incluso nel cartoncino dei segnalini danno. Quando usi l'attacco *GX* a tua disposizione in una partita, gira il segnalino *GX* a faccia in giù.

Segnalino V ASTRO: un accessorio con funzione di promemoria che a volte è incluso nelle buste di espansione e in altri prodotti. Quando utilizzi il Potere V ASTRO a tua disposizione durante la partita, gira il segnalino V ASTRO a faccia in giù.

Segnalino veleno: segnalino posto su un Pokémon per indicare la condizione speciale di avvelenato e che viene rimosso se il Pokémon va in panchina o viene fatto evolvere.

Tratti antichi: sono poteri speciali (come Barriera Ω o Recupero α) che appaiono su alcune carte Pokémon proprio sotto il nome del Pokémon. Non sono né attacchi né abilità, per cui le carte che prevengono l'uso di attacchi o abilità non hanno effetto sui tratti antichi.

Riconoscimenti

Gioco originale giapponese

Produttore esecutivo: Tsunekazu Ishihara
Produttore: Yuji Kitano
Direzione: Atsushi Nagashima
Progettazione del gioco originale: Tsunekazu Ishihara, Kouichi Ooyama e Takumi Akabane
Sviluppo del gioco: Creatures Inc.

Versione in lingua inglese

The Pokémon Company International
Produttore: Kenji Okubo
Sviluppo dei prodotti e del gioco: Barry Sams, Yasuhiro Usui, Jim Lin, Kyle Sucevich, Mia Violet, Tyler Ninomura, Paul Peterson, Kenny Wisdom, Barb Ng, Tim Devine, Seth Kuepker, Fertessa Scott, Walter Barber e Amelia Bottemiller
Coordinamento di produzione: Russ Foster, Jay Moon, Doug Storms, David Hoskinson, Ross Garrett, John Moore, Paige Robison, Gina Castaneda, Riley Padua e Kristin Hayman
Gestione di progetto: Jen Wood, Yuya Toyomaru, Noriko Tseng, Jeff Hansen, Breon McMullin, Ron Foster, Arden Williams, Miyano Sato, Jonathan Novotarski, James Richards, Brendan Gaylord, Sachiko Hogge e Wakaba Huffman
Traduzione: Satoko Deas, Bryson Clark, Chris Walters, Ryan Sugo e Lars Henriksen
Gestione dei dati di gioco: Dylan "ExoByte" Mayo e Rachel Henson
Stesura della guida del set Allenatore Fuoriclasse: Holly Bowen, Mia Violet, Tyler Ninomura e Kyle Sucevich
Stesura del regolamento: ufficio di redazione di TPCi e Kyle Sucevich
Coordinamento di redazione: Anja Weinbach
Redazione: Hollie Beg, Eoin Sanders, Holly Bowen, Stephen "Phen" Crane, Laura Temple e Katie Dunlop
Grafica (progettazione): Doug Wohlfeil, Adam Law, Anupa Patel, Huy Cao, Kevin Fish, Kumi Okada, Gwen Machan, Julie Jennings, Kodi Sershon, Taylor Hardman, Chris Franc e Kevin Lalli
Grafica (localizzazione carte): Kayla Mogensen, Christopher Brittain, Sang Hoon Shin, Lauren Batzer e Michael Heck
Grafica dei materiali marketing: Cara Weiss, Kara Kansaku, Danny L. Haymond Jr., Patrick Sexton, Jocelyn Sinner e Amara Kallgren
Grafica (sfondi e loghi): Kevin Fish
Illustrazioni delle buste di espansione: Yuu Nishida
Ringraziamenti speciali: GAME FREAK inc, Creatures Inc., Milky Isobe, The Pokémon Company e The Pokémon Company International

Versione in lingua italiana

Coordinamento di produzione: Russ Foster, Jay Moon, Doug Storms, David Hoskinson, Ross Garrett, John Moore, Paige Robison, Gina Castaneda, Riley Padua e Kristin Hayman
Gestione di progetto: Jen Wood, Yuya Toyomaru, Noriko Tseng, Jeff Hansen, Breon McMullin, Ron Foster, Arden Williams, Miyano Sato, Jonathan Novotarski, James Richards, Brendan Gaylord, Sachiko Hogge e Wakaba Huffman
Coordinamento di traduzione e redazione: Anja Weinbach e Marco Borrelli
Traduzione e redazione: Filippo Rizzi, Marina Gagliardi, Marica Gusella, Elio Sottoscritti, Daniela Bertinetti e Sherif Mahdy Farrag
Grafica (localizzazione carte): Kayla Mogensen, Christopher Brittain, Sang Hoon Shin, Lauren Batzer e Michael Heck
Grafica (localizzazione confezioni): Tammy Vince Cruz, Joyce Hwang, Elaine Lin, Donald McKinlay, Michelle Ahn, Kayla Ciruolo, Chris Hanis, Christine Petroff ed Eric Liu
Grafica dei materiali marketing: Cara Weiss, Kara Kansaku, Danny L. Haymond Jr., Patrick Sexton, Jocelyn Sinner e Amara Kallgren

Ti serve aiuto per giocare?

Per chiarimenti sul gioco, le strategie, le regole specifiche o per informazioni sui tornei, visita:
www.pokemon.it

Per altre informazioni e per il servizio clienti:
www.pokemon.it/servizio-clienti

The Pokémon Company INTERNATIONAL